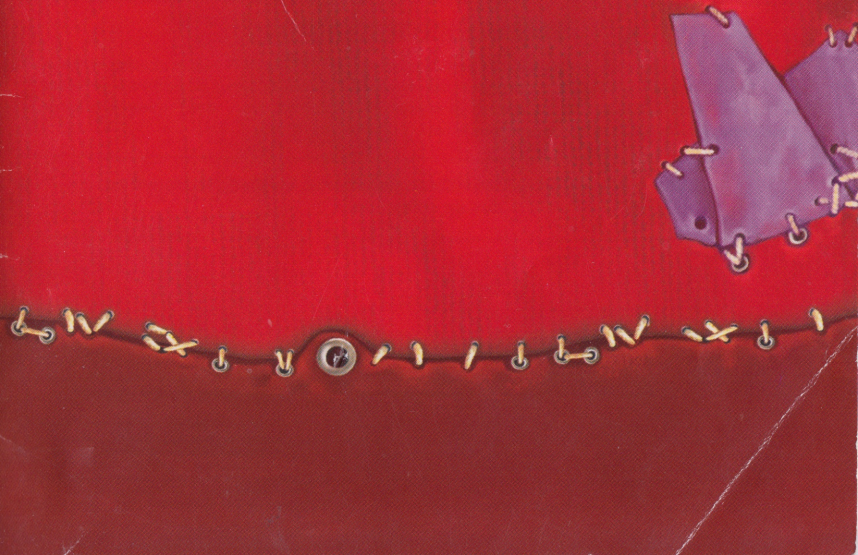
RAYMAN® 3

HOODLUM HAVOC



Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulièie, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

En cours d'utilisation, faites des pauses d'environ quinze minutes toutes les heures. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée et à bonne distance de votre écran de télévision, aussi loin que le cordon de raccordement le permet. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à diverses stimulations lumineuses . Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Même si vous n'avez jamais été sujet à des crises d'épilepsie, vous pouvez être épileptique sans le savoir. Si vous êtes épileptique, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo, ou immédiatement si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertige, troubles de la vision, contraction musculaire, mouvement involontaire, troubles de l'orientation, perte momentanée de conscience ou convulsion.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

SLES-51222

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 77KB minimum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

Rayman® 3 Hoodlum Havoc© 2003 Ubi Soft Entertainment. Le logo et les personnages de Rayman sont des marques déposées par Ubi Soft Entertainment. Tous droits réservés. Toutes les marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Ubi Soft Entertainment ne revendique pas ces marques déposées. Programmes de bibliothèque © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINE A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Publié par Ubi Soft Entertainment. Développé par Ubi Soft Entertainment.

RAYMAN® 3
HOODLUM HAVOC

2 HISTOIRE
2 INSTALLATION ET DEMARRAGE
2 NAVIGATION DANS LES MENUS
3 COMMENCER LA PARTIE
5 CHARGEMENT ET SAUVEGARDE
6 MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)
7 CONTRÔLES DE RAYMAN
8 CONTRÔLES DES CAMERAS
8 ECRANS DE JEU
9 COMBATTRE LES ENNEMIS
10 LES SUPER POUVOIRS
11 LES OBJECTIFS SECONDAIRES
12 COMMENT GAGNER PLUS DE POINTS
12 ECRAN DE MENU
13 LE CASTING
14 UBISOFT A VOTRE SERVICE
16 GARANTIES

HISTOIRE

La Croisée des Rêves baignait dans une douce félicité. Tout n'était que calme, bonheur et joie de vivre. Certains habitants commençaient même à trouver le temps long. Un jour, un lums rouge se transforma en une petite boule de poils hargneuse. Son nom était André. Il voulait conquérir le monde... Pour parvenir à ses fins, André transforma les autres lums rouges en lums noirs. Puis ils allèrent ensuite par nuées voler les poils des animaux pour se tisser des costumes. L'armée hoodlums était née, prête à répandre sa bêtise et sa crétinerie sur toute la Croisée. Personne ne pouvait les arrêter. Devinez qui fut alors obligé d'arrêter sa sieste pour aller remettre de l'ordre dans tout cela ? (Je vous donne un indice : la réponse est sur la couverture de ce manuel)

INSTALLATION ET DÉMARRAGE

(Pour ceux qui utilisent leur Playstation®2 pour la première fois)

Installez votre console Playstation®2 comme indiqué dans le mode d'emploi. Branchez les manettes et les autres accessoires de façon requise.
Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) (situé à l'arrière de la console) est positionné sur ON. Appuyez sur le bouton ⏻ /RESET. Lorsque l'indicateur est vert, appuyez sur le bouton pour ouvrir le compartiment à disque.
Insérez le jeu RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC dans le compartiment à disque en plaçant la face imprimée vers le haut. Appuyez de nouveau sur le bouton ⏏ pour refermer le compartiment à disque. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran et reportez-vous au manuel pour plus d'informations sur le jeu.

NAVIGATION DANS LES MENUS

Pour naviguer dans les menus de RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC, utilisez le joystick analogique gauche ou les touches directionnelles ainsi que les touches R1 et R2. Pour valider votre sélection, appuyez sur la touche ✕, pour revenir en arrière, appuyez sur la touche △.

** Si le joystick analogique gauche ne fonctionne pas, pas de panique, vérifiez que vous êtes en mode analog (analogique) (indicateur : rouge)*

COMMENCER LA PARTIE

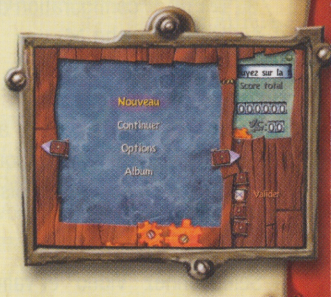
Sélection de la langue

Sélectionnez la langue pour les menus du jeu, les voix des personnages et les textes à l'aide des touches directionnelles. Validez votre sélection en pressant la touche ✕. La langue ne peut être choisie qu'en démarrage de jeu, alors révisez vos drapeaux pour ne pas faire d'erreur.

Démarrage du jeu

Lorsque l'écran titre apparaît, faîtes comme indiqué sur l'écran: appuyez sur la touche START (de mise en marche) pour accéder au menu principal. Il est déconseillé d'insérer ou de retirer un accessoire lorsque la console est allumée. Mais pourquoi auriez-vous une idée pareille ?

Menu principal



Sélectionnez "Nouvelle Partie" pour commencer une nouvelle partie. S'il est écrit Nuovo gioco, c'est que vous vous êtes trompé de langue, vous avez choisi l'italien. Vous êtes bon pour appuyer sur le bouton ⏻ /RESET.

Utilisez "Charger" pour accéder à votre sauvegarde. Cette option n'est active seulement si une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) est présente et si une partie a été préalablement sauvegardée. Jusque là tout est logique.
Sélectionnez "Options" si vous souhaitez configurer des paramètres du jeu : manette, audio, vidéo.
Sélectionnez "Album" pour accéder à l'album de photos du jeu stockées sur votre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2).

Nouvelle partie

Sélectionnez "Nouveau" et confirmez votre choix en appuyant sur la touche ✕. Vous arrivez alors sur l'écran de création de partie. Sélectionnez avec les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche les lettres et validez avec la touche ✕. Une fois votre petit nom entré, sélectionnez OK et validez avec la touche ✕.

Charger une partie existante

Sélectionnez dans le menu principal "Continuer" et validez avec la touche ✕. Le jeu propose alors un écran regroupant toutes vos parties sauvegardées. Sélectionnez la partie que vous souhaitez charger avec le joystick analogique gauche et validez votre choix en appuyant sur la touche ✕.

Options

Si vous savez lire sur un écran télé, vous n'êtes pas obligé de lire ce chapitre. Pour accéder au menu d'options, sélectionnez "Options" dans le menu principal (je vous avais prévenu, la lecture n'est pas très enrichissante). Pour tous les écrans d'options, la touche △ vous permet de revenir en arrière et de valider tous vos choix.

REGLAGES DES COMMANDES

Utilisez "Manette" dans le menu d'options et validez avec la touche ✕. Avec le joystick analogique gauche, sélectionnez la configuration de manette qui vous convient et valider avec la touche ✕.

REGLAGES SONORES

Validez "Audio" avec la touche ✕ dans le menu d'options. Avec le joystick analogique gauche, réglez le volume sonore des musiques, bruitages, dialogues et choisissez votre système son (mono / stéréo).

REGLAGES VIDEO

Sélectionnez "Vidéo" et validez avec la touche ✕ pour accédez à ce menu. En validant "Centrage de l'écran", vous pouvez régler la position de l'image sur l'écran avec le joystick analogique gauche ou les touches directionnelles. Utilisez cette option si vous voulez faire croire à vos parents que la télé est cassée et qu'il faut absolument en acheter une nouvelle super high-tech. Vous pouvez sélectionner le type d'écran que vous voulez avoir (16/9 ou 4/3) et tester si votre téléviseur est compatible avec le mode 60Hz ou le mode 60Hz à balayage progressif. Pour cela sélectionnez un mode et lancez le test. Après quelques secondes, le programme vous demande si l'affichage était correct. Si rien ne s'est affiché pendant le test, votre téléviseur n'est pas compatible avec le mode choisi.

Toutes les options à l'exception du choix de mode d'affichage sont accessibles à tout moment du jeu. Pour cela appuyez sur la touche START (de mise en marche) puis sur la touche □ et sélectionnez "Options"

CHARGEMENT / SAUVEGARDE

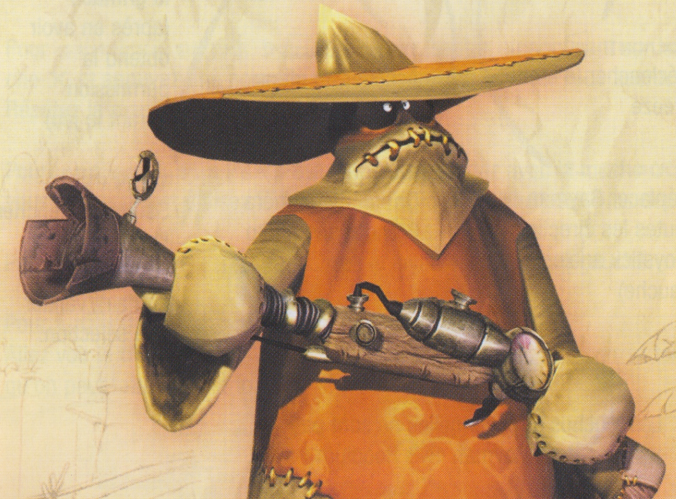
Chargement

Vous pouvez à tout moment charger une autre partie, si toutefois vous avez inséré dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) contenant une sauvegarde. Pour cela, appuyez sur la touche START (de mise en marche) pour faire apparaître le menu. Puis appuyez sur la touche □ pour accéder directement au menu de jeu. Sélectionnez "Charger" puis validez avec ✕. Un écran avec vos différentes sauvegardes apparaît. Sélectionnez alors votre partie.

Sauvegarde

Grâce aux miracles de la technique, la sauvegarde est automatique durant le jeu, si toutefois vous avez inséré dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2). Vous n'avez donc pas à effectuer de manipulation particulière pour enregistrer votre progression dans le jeu.

Vous pouvez à tout moment du jeu créer un nouveau fichier de sauvegarde. Pour cela, appuyez sur la touche START (de mise en marche) pour faire apparaître le menu. Puis appuyez sur la touche □ pour accéder au menu de jeu. Sélectionnez et validez "Sauvegarder". Vous accédez à l'écran de création de partie avec le nom de votre sauvegarde actuelle. Vous devez modifier son nom pour créer un nouveau fichier. Il contiendra les mêmes informations que la dernière sauvegarde automatique.



MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)

TOUCHE L1
Activer la roulade, dézoomer en mode look

TOUCHE L2
Activer la roulade, se pencher vers la gauche en mode look

TOUCHE R1
Mettre en joue, zoomer en mode look

TOUCHE R2
Mettre en joue, se pencher vers la droite en mode look

TOUCHE △
Mode Look, annuler un choix

TOUCHE □
Tirer, charger son poing

TOUCHE ○
Afficher la barre de vie, Faire la grimace (après en avoir obtenu la permission durant le jeu)

TOUCHE START
Déclencher le mode Freeze

TOUCHE SELECT
Accéder au menu pendant le jeu.

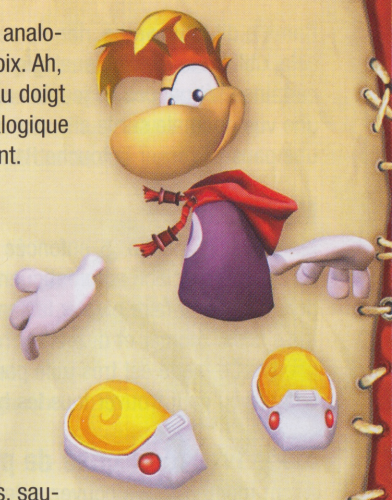
TOUCHE L3
Déplacer Rayman dans toutes les directions (Joystick analogique gauche)

TOUCHE R3
Orienter la caméra Prendre une photo

TOUCHE ×
Sauter, déclencher l'hélico (quand Rayman est en l'air), valider une sélection.

Les touches directionnelles ne sont pas utilisées dans Rayman ® 3 Hoodlum Havoc.

CONTRÔLES DE RAYMAN



Pour vous **DEPLACER**, dirigez le joystick analogique gauche dans la direction de votre choix. Ah, qu'il est bon de voir quelqu'un vous obéir au doigt et à l'œil. Plus vous inclinez la manette analogique gauche, plus Rayman se déplace rapidement.

Pour **SAUTER**, appuyez sur la touche ×

Pour **ACTIVER L'HELICO**, appuyez et maintenez enfoncée la touche × alors que Rayman ne touche pas le sol.

Pour **EFFECTUER UNE ROULADE**, appuyez sur la touche L1.

Pour **S'ACCROCHER** au rebord des parois, sautez tout en vous déplaçant dans la direction de la paroi avec le joystick analogique gauche. Rayman s'accrochera alors automatiquement.

Pour **GRIMPER** le long d'échelles et de parois spéciales, dirigez-vous contre la paroi avec le joystick analogique gauche. Rayman s'y accroche automatiquement. Vous pourrez ensuite vous déplacer avec le joystick analogique gauche. Pour vous décrocher, appuyez à nouveau sur la touche ×.

Pour **GRIMPER ENTRE DEUx PAROIS**, sautez en appuyant sur la touche × et appuyez une nouvelle fois sur la touche × pour vous accrocher. Répétez la manœuvre jusqu'au sommet.

Pour **AVANCER SUSPENDU** à des grilles, sautez avec la touche × pour vous suspendre et utilisez le joystick analogique gauche pour vous déplacer.

Pour **NAGER SOUS L'EAU**, utilisez le joystick analogique gauche.

Pour **LANCER SON POING**, appuyez sur la touche □.
Allez voir le chapitre **COMBATTRE LES ENNEMIS**, vous verrez tout ce qu'on peut faire avec la touche □.

CONTRÔLE DES CAMÉRAS

Comme dit le proverbe, rien ne sert de courir, il faut savoir où l'on va. Pour cela, utilisez le joystick analogique droit pour faire pivoter la caméra. Lors de certaines séquences de jeu, la caméra se place automatiquement afin d'avoir une vue optimale sur la situation. Comme cela votre pouce droit peut faire une pause. Presser la touche R1 replace la caméra derrière Rayman.

Mode look

Maintenez la touche △ enfoncée pour passer en mode Look.
La caméra se place automatiquement au niveau de Rayman. Vous pouvez non seulement faire pivoter la caméra avec le joystick analogique gauche, mais aussi zoomer et dézoomer respectivement avec la touche R1 et la touche L1. Ce mode est très utile pour observer la situation avant de partir au combat ou pour trouver tous les bonus.

Mode Freeze et prise de photo

A tout moment, vous pouvez geler la situation en appuyant sur la touche SELECT (de sélection). Tous les éléments de jeux se bloquent. Vous pouvez alors bouger la caméra avec les joysticks analogiques gauche et droit.
Vous pouvez même prendre des photos et laisser libre cours à votre créativité débordante en appuyant sur la touche R3. Choisissez ensuite OUI pour sauvegarder votre photo. Un écran vous permettant de nommer votre photo apparaît. Nommez votre œuvre, sélectionnez OK et validez avec la touche ✕ .
Votre photo est alors sauvegardée sur votre memory card (carte cémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) (j'aime bien les parenthèses)

ECRANS DE JEU

En appuyant sur la touche ○, vous pouvez faire apparaître tout un tas d'informations sur Rayman.

COMBATTRE LES ENNEMIS

Mettre en joue

Pour METTRE EN JOUE (LOCKER) un ennemi ou un objet, orientez-vous vers ce dernier pour que la mire apparaisse et maintenez la touche R1 enfoncée. Une fois votre ennemi en joue, vous pouvez effectuez toutes les actions possibles sans le perdre de vue :

- Se DEPLACER LATERALEMENT (STRAFFER) en utilisant le joystick analogique gauche.
- Sauter ou faire l'hélico en utilisant la touche ✕.
- Effectuer la roulade dans toutes les directions en appuyant sur la touche R1 et en orientant avec le joystick analogique gauche.
- Lancer vos poings avec la touche □.

Lancer ses poings

Rayman n'a pas de gros biceps, ce qui est logique pour un héros sans bras, mais il a 2 poings qui peuvent se révéler très puissants :
Pour lancer son POING EN TRAJECTOIRE DROITE, appuyez sur la touche □.
Pour lancer son POING COURBE VERS LA DROITE ou VERS LA GAUCHE, appuyez sur la touche R1, straffez sur la droite ou sur la gauche et appuyez sur la touche □.
Pour lancer un POING chargé, maintenez la touche □ enfoncée jusqu'à ce qu'un tourbillon de puissance apparaisse, puis lâchez la touche □ pour envoyer votre poing. Ce poing chargé peut être droit ou courbe.

Bref, utilisez la touche R1 pour être toujours face à l'ennemi, puis utilisez tous vos types de poings pour l'attaquer. Les poings de côté sont très utiles pour toucher un ennemi qui se cache derrière un obstacle ou pour blesser ceux qui esquivent les attaques de face. Enfin, n'oubliez pas de charger votre poing, cela provoque des dommages au delà de toute espérance !

Petite astuce (vous n'aurez pas lu ce manuel pour rien)

Mettez en joue un ennemi et déclenchez le mode freeze en appuyant sur la touche SELECT (de sélection). Si vous appuyez sur la touche ○, vous obtiendrez des informations utiles pour trouver le meilleur moyen de vous débarrasser d'eux.

LES SUPER POUVOIRS

Les hoodlums ont crée une lessive laser capable de transformer leur vêtement en tenue de combat. Elle agit aussi sur Rayman et lui donne des super-pouvoirs. Quand un hoodlums porte un symbole $ au-dessus de lui, cela signifie qu'il porte une boîte de lessive. Eliminez-le pour récupérer cette boîte. Attention, leur effet est limité. Donc, regardez bien la jauge en bas de l'écran pour voir combien de temps il vous reste. Pour récupérer le super-pouvoir, il suffit de repasser sur la boîte de conserve.

Boîte verte : Cyclotorgnole

Les poings de Rayman se transforment en tornade. Vous pouvez tout faire tourner (en bourrique) : champignon, hoodlums ou tout autre objet ou animal.

Boîte rouge : Pulvéropoing

Il donne une super puissance à chaque poing : vous pouvez éliminer un ennemi d'un seul coup et même casser des portes.

Boîte bleue : Grappinocroc

Ce pouvoir équipe les poings de Rayman de mâchoires métalliques. Elles vous permettent de vous accrocher à des grappins métalliques. Lors des combats elles s'agrippent à l'ennemi. Appuyez alors sur la touche □ pour leur envoyer des décharges électriques.

Boîte orange : Roquetpunch

Un de vos poings s'est transformé en torpille. Appuyez une première fois sur la touche □ pour l'armer. Appuyez à nouveau pour la lancer. Utilisez ensuite le joystick analogique gauche pour la diriger. Ce poing est très utile pour atteindre des cibles très éloignées.

Boîte jaune : Epicoptère

Rayman est maintenant coiffé d'un superbe casque au design plus que tendance. Déclenchez votre hélico et vous vous envolez !

LES OBJECTIFS SECONDAIRES

Les cages

Les hoodlums ont capturés tous les Ptizêtres et les ont mis dans des cages pour pouvoir s'entraîner au tir. A vous de les libérer. Ecoutez bien, on les entend appeler à l'aide quand on s'approche d'une cage. A chaque libération, les ptizêtres vous donnent un cadeau et un joyau du médaillon se remplit. Quand les 6 joyaux du médaillon sont remplis, la barre de vie augmente.

Le score

Toutes les actions rapportent des points :

- Se débarrasser d'ennemis,
- Récupérer des pick up. Ce sont de splendides joyaux que les développeurs ont disséminés partout pour des raisons purement esthétiques. Les hoodlums les ramassent et les rangent dans des porkefeuilles : des tirelires en forme de cochons qui font groin quand on tape dessus. Il faut charger son poing pour les casser.

A chaque fois que vous gagnez des points, le MODE COMBO apparaît. Plus vous enchaînez les actions, plus le combo rapporte de points. Mais attention, le combo disparaît au bout de quelques secondes. Alors pas question de s'émerveiller à regarder les graphismes fabuleux sur laquelle l'équipe de développement a travaillé pendant des mois. Si vous voulez un super score, il ne faut pas traîner !

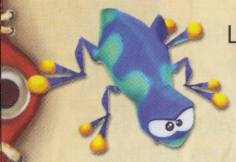
Grâce au score, vous pourrez débloquer des niveaux bonus ou des vidéos inédites. Maintenant, vous êtes obligé de faire un effort au niveau score, sinon pas de bonus ! Eh oui, on n'a rien sans rien.

COMMENT GAGNER LE PLUS DE POINTS

(Vous n'aurez pas lu ce manuel pour rien)

Comme nous commençons à nous connaître - on peut même se tutoyer ; quelques pages de lecture, cela crée des liens -, voici des infos exclusives que Murfy ne te dira pas dans le jeu.

A chaque fois que tu as un super-pouvoir, tous les points que tu récoltes sont multipliés par 2. Essaye de trouver un super-pouvoir avant de récupérer tous les pick-up.



Les MATUVUS sont des caméléons qui se cachent partout. Tu les entends siffler quand tu es près d'eux. Utilise le mode look et centre la caméra sur eux. Chaque matuvu démasqué rapporte 250 points.

Les TRIBELLES sont d'élégantes demoiselles papillons très peureuses. Si tu t'approches d'elles lentement, tu peux obtenir 250 points. Sinon, la tribelle terrorisée s'enfuie et file chez son psy.

Explore bien partout, il se peut que tu trouves l'une des nombreuses ZONES SECRETES que les développeurs se sont amusés à cacher. Comme ils ne sont pas ingrats, ils les ont remplies de pick-up.

ECRAN DE MENU

A tout moment, en appuyant sur la touche START (de mise en marche), tu fais apparaître les menus. En appuyant sur la touche R1 ou la touche R2, tu fais apparaître la page de score des différents univers que tu as traversés.

En appuyant sur la touche □, tu fais apparaître le menu de jeu pour sauvegarder, quitter ou charger une partie. En appuyant, sur la touche ○, tu peux accéder à la page des bonus. En fonction de ton score, tu pourras débloquer les vidéos du jeu ainsi que des niveaux bonus et des vidéos inédites.

NOMBRE DE CAGES LIBEREES

SCORE OBTENU

LE CASTING

Rayman

On ne vous le présente plus, il a déjà été la tête d'affiche des 2 précédents épisodes. C'est aujourd'hui une véritable star, même s'il ne se conduit pas en conséquence. Faire la sieste et blaguer avec ses copains : un bien bel exemple pour la jeunesse…

Globox

Le meilleur ami de Rayman a enfin obtenu le rôle de sa vie : non seulement il avale André, le chef des lums noirs, par erreur, mais en plus, il est poursuivi par l'armée hoodlums, qui essaye de récupérer son chef. Un vrai rôle de composition.

Murfy

Mouche verte, ridicule et prétentieuse. Ce parvenu a réussi malgré son idiotie à décrocher le rôle d'entraîneur. Une fonction qui ne peut évidemment s'expliquer que par un honteux coup de piston *.

** Ubi Soft tient à préciser que ces propos n'engagent que la responsabilité du manuel.*

André

Grand méchant vicieux et hystérique, André passe la plupart du jeu enfermé dans le ventre de Globox, qui l'a avalé. André est si tordu qu'il l'oblige à boire du jus de prune, ce qui rend notre pauvre ami complètement incontrôlable.

Les Hoodlums

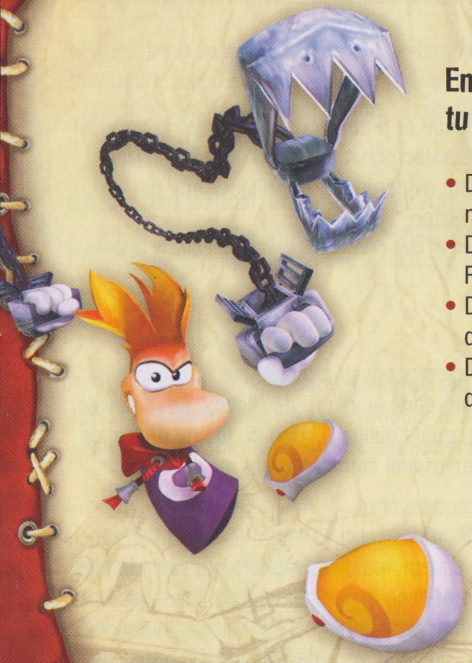
Après un casting sévère, les développeurs ont réuni la pire armée qui soit, composée des ennemis les plus stupides. Habillés comme des sacs à patates, ils utilisent toutes les tactiques, les plus ridicules comme les plus dangereuses, pour arrêter Rayman et Globox.

All trademarks are owned by the respective rights holders. Ubi Soft Entertainment makes no claim to any such trademarks

REJOINS LA COMMUNAUTÉ RAYMAN ET PARTICIPE, TOI AUSSI, À LA LUMS QUEST : WWW.RAYMANZONE.COM

La communauté Rayman t'attend sur le tout nouveau site Rayman. Connecte toi et participe à la Lums Quest :

- Un système unique qui te récompense selon ta participation : plus tu participes, plus tu reçois de cadeaux et d'informations
- Choisis ton camp : être gentil ou méchant… à toi de décider
- Gagne ton accès à la VIP Zone !
- Inscris-toi dès maintenant et gagne 200 lums à dépenser immédiatement



En plus de tout cela, tu auras également accès à :

- De nouvelles images, vidéos et informations mises en ligne chaque jour
- Des trucs et astuces sur tous les jeux Rayman
- Des concours et compétitions avec de supers cadeaux à gagner
- Des forums où tu rencontreras un tas d'autres fans de Rayman

N'attends pas plus longtemps ! Connecte-toi sur dès maintenant WWW.RAYMANZONE.COMA

UBI SOFT À VOTRE SERVICE…

Service Consommateurs : infos, trucs et soluces

Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ? Vous désirez connaître LE code de triche qui vous permettra de devenir un joueur infaillible ? Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous êtes bloqué ou recherchez les codes ultimes vous permettant de progresser dans votre quête ? Voici toutes les coordonnées pour joindre notre Service Consommateurs et notre Support Technique.

Tel : 08.92.70.50.30. (0,34 € / min)
Accès techniciens :
lundi au vendredi 9h30-13h
et 14h00-19h

Fax : 0825.001.263 (0,15 € / min)

serviceconso@ubi.com
<mailto:serviceconso@ubi.com>

Service Consommateurs Ubi Soft
96 Bd Richard Lenoir - B.P. 379
75011 Paris Cedex

Contactez sans plus attendre notre Service Consommateurs 24h/24 et 7j/7.

Support Technique (Service Après-vente)

Vous rencontrez un problème technique avec votre logiciel ou celui-ci s'avère défectueux…

Pour tout échange, ne nous retournez aucun logiciel sans avoir, au préalable, contacté notre Support Technique par téléphone.

Tel : 0.825.355.306 (0,15 € / min)
Accès techniciens : lundi au samedi 9h00-21h00

Fax : 0825.001.263 (0,15 € / min)

supportechnique@ubi.com
<mailto:supportechnique@ubi.com>

Support Technique Ubi Soft
TSA 90001
13859 Aix en Provence Cedex 3 - France

36 15 UBI SOFT (0,34 € / min) et site internet ◦ ubi.com ◦

Nos services minitel ◦ 3615 UBI SOFT ◦ et internet « ubi.com <http://www.ubi.com/>» sont ouverts 24 heures/24 et 7 jours/7.
En vous rendant sur ces services, il vous sera possible de consulter les astuces et solutions de la plupart des jeux de notre gamme, de nous poser vos questions techniques par le biais de notre section S.O.S, de participer à de nombreux concours ou de télécharger les démos ou les mises à jour de vos logiciels favoris (uniquement sur internet).
Ces services proposent également un catalogue à partir duquel vous pourrez commander directement les logiciels Ubi Soft qui vous intéressent.

GARANTIES

Ubi Soft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' « Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.
Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.
Passé ce délai, Ubi Soft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit multimédia.

Ubi Soft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :
1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubi Soft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, un numéro d'accord de retour sera attribué à l'Utilisateur.
2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.
Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubi Soft.
Important :
- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, au Support Technique.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.
Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.
Dans les limites imposées par la loi, Ubi Soft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.
L'Utilisateur assume tous risques liés à une perte de profits, perte de données, erreurs, perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.
Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIETE
L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à l'emballage et au manuel de ce produit multimédia, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights sont la propriété d'Ubi Soft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite, ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubi Soft.

CREDITS

Producers
Ahmed Boukhelifa
Pauline Jacquey

Marketing coordinator
Damien Moret

Production coordinator
Diane Bernard

Story and Dialogs
David Neiss

Art and level design supervisor
Jean-Marc Geffroy

Lead Programmers
Olivier Didelot
Dominique Duvivier

Programmers
François Queinnec
Christophe Roguet
Lucian Rowe
Alain Robin
Daniel Raviart
Franck Delattre
Frédéric Bourbon
Christophe Garrigues

Lead Game Designer
Michaël Janod

Game designers
Olivier Palmieri
Benjamin Haddad
Frédérick Gaveau
Eric Couzian
Xavier Plagnal
Jérôme Collette
Olivier Barbier
Yann Leclerc

Art director
Céline Tellier

Lead Character designer
Stéphane Zinetti

Graphic Technical Directors
Céline Tellier
Avlamy Ramassamy

Real Time Cinematics Director
Alexandre de Broca

Illustrator
Eric Pelatan

Graphic artists
Fabrice Holbé
Lina Lu
Florence Charpentier
Christophe Messier
Alain Bernhard
Olivier Conorton
Mohammed Gambouz
Laurent Debarge
Sébastien Du jeu
Gabriel Villatte
Christophe Dur
Christophe Bourges
Marie Nguyen

Lead Gameplay Programmer
Olivier Dauba

Gameplay programmers
Yann Masson
Nicolas Chereau
Laurent Chiarazzo
Setha Chhun
Nicolas Normandon

Lead animator
Stanislas Mettra

Animators
Hélène Oger
Hélène Pierre
Isabelle Leduc
Karine Karabétian
Philippe Penaud

Lead sound designer
Ida Yebra

Sound designer
Emmanuel Gouvernaire
Alexandra Horodecki

Sound art director
Romain His

Lead data manager
Nary-Tiana Andriamampandry

Data manager
Eric Berkani

Rayman created by
Michel Ancel
Frederic Houde

Additionnal game design
Yann Masson
Nicolas Normandon
Fabrice Holbé
Olivier Conorton
Stéphane Hilbold

Additionnal graphic artists
Vincent Colombel
Bertrand Israel
Pierre Truong
Manu Hauss
Grégory Chandèze
Sybille Ristroph
Sandra Vaquero
Sandrine Houalet
Yann Jouette

Additionnal gameplay programmers
Matthieu Crepeau
Eric Berkani
Michel Momcilovic
Michaël Janod
Frédérick Gaveau
Olivier Palmieri
Xavier Plagnal

Additionnal programmers
Patrice Desarnaud
Michael Ryssen
Frédéric Balint

Additionnal animators
Alexandre Baduel
Vanessa Sarazin

Test Studio Manager (Paris)
Victor Douangamath

Lead Tester (Paris)
Cyril Gouel

Testers (paris)
Jérôme Amouyal
Fabrizio Costa
Sébastien Métivier
Carl Huyghues Despointes
Frédéric Lapalus
Manuel Rozoy
Hervé Da Mota
Wolfgang Buttner
Anis Boujouane
Antoine Viellard
Olivier Berteil

Lead Tester (Montreal)
Stephan Leary

Testers (montreal)
Alain Chenier
Bruno St-Laurent
Félix Hardy
Louis-Philippe Brissette
Martin Hamel
Martin Shank
Max Bricault
Nicolas Gagnier
Stéphane Arbour

Testers (montreal)
Pascal Gauthier
Patrick Melanson
Yann Provencher
Antoine Drouin
Jo-Ashley Robert
Mathieu Larin
Miguel Canepa
Olivier Proulx
Patrice Cote
Patrick Charland
Pierre Boyer
Vincent Nadeau
Yanick Beaudet

Additionnal data managers
Thomas Omer-Decugis
Fabrice Machecler
Vincent Chardonnereau

Additionnal testers
Eric Visconti
Jean-Francois Dupuis
Michel Morin

Managing Director - Montreuil Studios
Nicolas Metro

Development Studio Manager
Vincent Greco

Graphic Studio Manager
Sandrine Maigret

Game Design Studio Manager
David Douillard

Cinematic studio manager
Sophie Penziki

Pre-rendered sequences director
Alexandre de Broca

Technical director - sfx
Charles Beirnaert

Graphists - sfx
Corinne Bouvier
Xavier le Dantec
Jérome Lionard

Layout director
Mathieu Breda

Pre-rendered sequences animators
Michel Guillemain
Thomas J. Anderson
Gilles Monteil
Véronique Lacombe
Eric Branz
Wilfried Ayel
Sonia Pronovost
François Cote

Guitar-hero
François Queinnec

Audio production manager
Sylvain Brunet

Creative manager
Manu Bachet

Sound production organisation
Marine Lelievre

Music composed, arranged and performed by
Plume and Fred Leonard
Laurent Parisi

Sound effects
Talk Over

Mixed by
Christophe Marais
Claire Schwab
Gwen Hervochon
(Tex Avril Studio - France)

Masterised by
Martin Dutasta

Music editing
Pascal Flork

Voice director (French)
Martial le Minoux

Video Trailer team
video producer
Karen Vernimmen

director
Michel Guimbard

editor
Julien Milaire
Grégoire Chevalier-Naud

savage beast
Jérôme Collette

fx designer
Alain Micaelli

'Madder'
Performed by Groove Armada. Courtesy of Jive Electro.
Written by M.Daniels/K.Lee/J. White/C. Jenner/T.Findlay/ A. Cocup
Zomba Music Publishers LTD. (Administered by Zomba Enterprises Inc in the US and Canada),
Universal Music Publishing LTD. (Administered by Universal-Polygram International Publishing, INC.,
Warner/Chappell Music Ltd. (PRS)
All rights on behalf of Warner/Chappell Music Ltd.

(Administered by WB Music Corp.)

UBI SOFT INTERNATIONAL
President and CEO
Yves Guillemot

International Production Director
Christine Burgess-Quemard

International Content Director
Serge Hascoët

International Content Team
Game-design
Gunther Galipot

Play-tests
Lionel Raynaud
Frédéric Duroc

Story Editor
Alexis Nolent

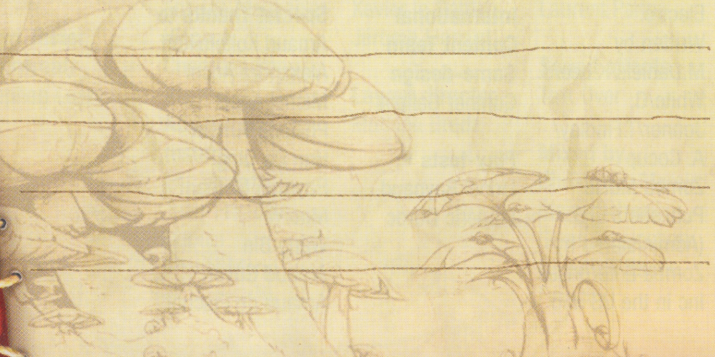
Approval Coordinators
Nikola Milisavljevic
Dave Costello

EMEA Marketing team
Lidwine Vernet
Clothilde du Saint
Judit Barta

Local Brand Managers
Amanda Butt (UK)
Thorsten Kapp (GER)
Hélène Carbon (FR)
Valeria Lodeserto (ITA)
Oriol Rosel (SPA)
Marcel Keij (NL)
Kristina Mortensen (Scandinavia)
Vanessa Leclercq (Benelux)
Yannick Theler (SWI)
Nick Wong (Australia)

Special Thanks to
Arnaud Koltelnikoff
Alexandra Ancel
Michel Ancel
Philippe Vimont
Han Da Qing
Rayman M Team
Mao Yi
Wang Bin
Arnaud Guyon
Arnaud de Pischof
Benoît Maury-Bouët
David Houssin
Hanane Sbai
Niquette
Eric Tremblay
Sophie

NOTES



• Australia	1300 365 911
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• Österreich	0820 500 535
0,145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für Playstation-Produkte benötigen.	
• Belgique/België/Belgien	011 516 406
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.	
• Danmark	33 26 68 00
Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.	
• Suomi	0600-411911
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.	
• France	0820 31 32 33
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.	
• Deutschland	01805 766 977
0,12 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für Playstation-Produkte benötigen.	
• Ελλάδα	(00 301) 677 7701
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.	
• Ireland	0818 365065
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• Israel	09 971170
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• Italia	848 82 83 84
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.	
• Malta	21 344700
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• Nederland	0495 574 817
Del deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.	
• New Zealand	09 415 2447
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• Norge	820 75 050
Mon-Fre 8.30-16.30. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.	
• Portugal	707 23 23 10
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter asitÊncia técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.	
• España	902 102 102
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.	
• Sverige	08 587 822 40
Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.	
• Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.	
• UK	08705 99 88 77
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	

www.raymanzone.com

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SLES-51222

"PS" Family logo, "PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

3307210117090